

# ドラゴンキャッスルシナリオ 『お嬢様と不思議の泉』

---

■シナリオタイプ…屋外探索

■難易度…1 レベル PC 用（2～4人）

■補足…プレイヤー人数が1人だったり、冒険回数が0回のキャラクターが2人で厳しそうな場合はモンスターの出現数を減らしたり同伴する戦闘参加可能な NPC を出したりすること。

**目的**…リンクス地方の森の奥に湧く不思議な泉の水を採取すること。

**開始**…PC 達が拠点として滞在している都市などの宿（冒険者の店）の主人に話を聞かされる。

**報酬**…パーティ全体で宝石1個。

**Info**…ここはのどかな片田舎リンクス地方。

その湖畔に小貴族の一家が屋敷を構え、住んでいました。

一見平和で仲良しの一家にはちょっとした問題があったのです。

貴族は、その問題を解決するために、冒険者を雇うことに決めました。

その問題とはいったい何なのでしょう？

冒険者達は問題を解決することができるのでしょうか？

制作：Hakase Works.

---

## 登場キャラクター&追加モンスター

※各登場人物には好きな固有名詞をつけていただいて構いません。

■宿のオヤジ：一般人

冒険者達一行が入り浸っている宿のオヤジ。

髪の毛が薄いのが悩みだとか何とか。

仕事を探しているパーティに今回の依頼の紹介をする。

■使用人のおばさん：一般人

湖畔の貴族の家で働いているメイドの1人。

PC 達に依頼のことやお嬢様のことなどを色々教えてくれる。

お喋りが大好き。

■地方貴族夫妻：ノーブル

PC 達に依頼を出した貴族の夫妻。

大切に育てている娘のことで悩みがあるらしい。少々過保護な面も。

■お嬢様：ノーブル？ 能1/HP3/ダメージ0

今回の依頼の渦中の人。

何やら、問題があるらしいが…？

好奇心旺盛で天真爛漫な性格のお子様です。

■アングリーボア：モンスター（獣）

森に住む巨大な猪。怒らせると怖い。

能力2 HP4 ダメージ1

攻撃成功時に1を振ると突進でダメージが1点増えます。

■ウルフ：モンスター（獣）

いたって普通の狼。

能力2 HP2 ダメージ2

■マンイーター：植物モンスター

人や動物を捕えて養分とする捕食型の植物モンスター

能力2 HP2 ダメージ1

1 戦闘に 1 回「消化液」を吐きかけることが可能。命中判定せずに 1 ダメージを与えます。

■インプ：妖魔

森に住む下級の妖魔。旅人に悪戯をしたり、ちょっとした魔法をかけたりする。

能力 3 HP2 ダメージ 1

「火花」の魔法。1 戦闘に 1 回使います。命中判定せずに狙った相手に 1 ダメージを与える。

■インプ（リーダー）：妖魔

少しばかり能力に秀でたインプのリーダー格。

能力 3 HP4 ダメージ 1

「火花」の魔法。1 戦闘に 1 回使います。命中判定せずに狙った相手に 1 ダメージを与える。

追加で「攻撃魔法」も 1 戦闘に 1 回使えます。

## 概要

のどかなリンクス地方の湖畔に居を構える小貴族。

貴族の一家はとても仲良しで、幸せそのもの。

ですが、その一家はある問題を抱えていました。

その問題というのは、花よ蝶よと育てられているお嬢様のこと。

両親からとても大切にされている天真爛漫で可愛らしいお嬢様なのですが、どうにもお菓子を食べること以外には興味を示さないというのです。

もちろん、ご飯を食べるのも好きなんですけどね。

そんなわけでした、お家でゴロゴロしてはお菓子ばかり食べているので、それはそれはもう丸々とお太りになられたとか。

遠目にはまるでオークの子供か何かと間違えられてしまうくらいです。

そんな様子に頭を痛めた両親は、なんとか食べることへの興味を減らし、お嬢様をダイエットさせたいと考えているのです。

そんな折、貴族の館を訪れた旅商人から、とある噂を聞いたのでした。

噂と言うのは、リンクス地方の南東に広がる「妖魔の森」と呼ばれる深い森。

その奥に不思議な泉が湧いているというのです。

泉の水は冷たく透きとおっていて、中ではプチプチと気泡が生まれては弾け、生まれては弾けを繰り返しているのだそう。

その水はのど越し爽やかで旅の疲れを吹き飛ばしてくれるような、スッキリ感があるという話です。

しかし、飲んでからしばらくの間、味覚に異常があらわれるようで、なんとも甘いものを食べるととてもとても苦く感じてしまい食べられなくなるんだそうです。

それを聞いた貴族は、これは娘のダイエットに使えるかもしれないと思いついたのですが、何しろ場所は「妖魔の森」と呼ばれる深い森の奥。

名前が名前だけに、様々な危険があるでしょう。

その為、いくらかの手間賃を払って冒険者を雇おうと考えたというわけです。

## リンクス地方見取り図



### 導入

駆け出し冒険者の一行が冒険者の宿で腕に見合う美味しい仕事がないかと掲示板を眺めていると、宿のオヤジから声をかけられます。

オヤジ「んん？ お前ら、仕事が欲しいのか。  
ゴブリン退治に失せもの探し…依頼なら山のようにあるが…こんなのはどうだ？」

オヤジ「この町から馬車で1日ほど行ったリンクス地方に住む小貴族からの依頼なんだがな、なんでもちょっとした物を採取してきて欲しいって話だ。  
いろいろ秘密にしたいってことで、詳しい話は現地でするそうぞ。  
どうだ、興味はあるか？  
ちなみに、報酬は全員でまとめて宝石1つ。往復の馬車代は向こう持ちだそうな。  
宝石の価値（金貨5枚分）を考えれば、かなり美味しい仕事だと俺は思うがな、どうする？」

一行が依頼を引き受けた場合には、スタートシーンへ進んでください。  
引き受けなかった場合は、そこでこのシナリオは終了です。

引き受けなかった場合、次のような感じで別のシナリオへの誘導をする感じのセリフで×ても良いと思います。

オヤジ「そうか、まあ仕方ないな。この依頼は他の連中に話してみるさ。  
それで他の依頼だがこんなのはどうだ…？」

## スタート（湖畔の館）

出発して1日馬車に揺られて貴族の住む地方へと到着します。  
街道沿いを進むので、特に敵対する存在との遭遇はありません。  
それほど大きすぎないながらも立派な佇まいの屋敷の周囲は人影は見当たらず、鳥の声や風に揺れる木々の騒めき以外は聞こえず、ひっそりとしています。

屋敷の扉をいきなり開けて入ろうとするPLがいる場合は、なるべくやめるように伝えましょう。  
玄関には呼び鈴があります。  
ノックなり呼び鈴を鳴らすなりすると、しばらくして中からバタバタと足音が聞こえ、次のような中年女性の大きな声が聞こえてきます。

「はい、只今！いらっしゃいませ。どちら様でしょうか？」  
冒険者達が玄関の扉をノックし軽く呼びかけると中から快活そうな中年の女性が姿を見せた。  
おそらく貴族に仕えるメイドだろう。

冒険者達が依頼を請けてきた件を伝えると、次のようにまくしたてるように彼女は次のような内容を話します。

- ・冒険者達が来るのを心待ちにしていたこと。
- ・この家のお嬢様はお菓子が大変大好きで、寝ても覚めてもお菓子ばかり食べていること。
- ・体を動かすことはあまりしないので、まるでオークの子供のようにまるまると太ってしまっていること。（ただし、顔は愛らしい。）
- ・このままでは健康にも支障をきたすだろうと、あの手この手でダイエットを促したものの、うまくいかず、年頃になれば気にされるだろうと半ばあきらめたこと。
- ・そんな折、屋敷を訪れた【旅の商人】から【ソーダの泉】の話聞いたこと。
- ・南方に広がる【妖魔の森】と呼ばれている森にある、その泉に旅の道中立ち寄った商人は、疲れを癒すため泉の水を飲んだこと。
- ・泉の水はとても澄んでいて不思議に泡立ち、のど越しはとても爽快、旅の疲れもあっという間に吹き飛ばようだったが、飲んだ後、しばらくの間、味覚がおかしくなったようで、甘い物が非常にまずく感じるようになり、お菓子などは食べられた物ではなくなったこと。
- ・それを聞いて、お嬢様の食事の際などに出して飲ませればダイエットの役に立つかもしれないと考えた。

そして、こう続けます。

「もちろん、お可哀想ではございますが、これもお嬢様のことを思っての事なのでございます。  
それで、その泉まで行って不思議な水を汲んできていただくのが皆様をお願いしたい内容でございます。  
妖魔の森には小鬼や妖魔が住み着いていると言われておりますので、私どもでは難しいのです。  
いかがでしょうか？」

冒険者達が引き受けた場合、メイドはお礼を言い、水を汲んでくるための【空き瓶】をくれます。

「ありがとうございます！  
それでは、こちらの【空き瓶】に水を汲んでくださいませ。  
どうぞよろしく願いいたしますね。」

### ■ポイント

- ・両親は当日、近隣地区の貴族の寄り合いに出席するために夕刻まで不在としている。（到着時は午前です）
- ・お嬢様のことについて聞かれると、お嬢様を呼ぶのですが返事がないのです。「寝てらっしゃるのかしら？」などと答えるといいでしょう。
- ・冒険者達が何か助けて欲しいと交渉した場合、回復薬を1つ出してくれます。

館での最初のやりとりが終了したら、探索へと出発です。※シナリオ中のセリフはサンプルです。

## 探索マップ（妖魔の森）



### S.依頼主の貴族の館

依頼を達成していない場合は、よろしくお願ひしますと念を押されます。

依頼を達成しておらず、お嬢様を連れている場合は館の玄関に近づく前に「まだ帰りたくない」ことを言い出し、えらい勢いで逃げ出してしまう。

その場合、1のエリアまで行くと再びお嬢様があらわれてついてくることになります。

もしも、しっかりと手を繋いでいるなどして逃げるのを能力判定（筋力判定）で阻止でき、連れ帰ることができた場合は、洪々帰りますが…どこからか抜け出したのか、再び2のエリアまで行くと抜け道からあらわれてついてきます。

### 1. 森への分岐路

湖畔を通る街道だ。

西へ向かえば君たちがやってきた都市方面へ、東へ向かえば依頼主の貴族の館がある。  
南に向かうと件の「妖魔の森」へと入っていく。

特に何も起きません。

一度お嬢様を保護し、館に連れて行き逃げられた後は、ここに来た時に合流することになります。

### 2. 南へ向かう森の小路

東西を木々に囲まれ南北に走る小路です。

はじめて通る際、各PCの能力判定（感覚判定）をGMがシークレットダイスで行ってください。

成功したPCは何者かに見られているような気配に気づきます。

※館を抜け出したお嬢様が興味津々で森の中の秘密の抜け道（獣道）を使って後をつけてきています。

ですが、この時点ではいくら探しても、PCはその事実に気づきません。  
あくまで気配を察知できるのみです。

一度お嬢様を保護し、館へと帰すことができた場合は、再び抜け出してきたお嬢様とここで合流することになります。

### 3. 森の三叉路

南北に小路が走り、東へと少し開けた様子が見て取れます。

ここをはじめて訪れると、PC達の背後から（北の方です）耳をつんざくような悲鳴がえらい勢いで近づいてきます。

**「キャー！！助けてなのー！！」**

小さな女の子がそう叫びながら走ってくると、パーティの中で一番体格の良さそうなキャラの背中に隠れます。

PCがどうしたのか尋ねても尋ねなくても、女の子は北の方を指さし…

何やらブタさんが女の子のことを追いかけてきて怖いのだということを目を伏せながら告げます。

PC達がそちらの方を見てみると…

なんともムスツとした様子で、立派な牙を持った大きなイノシシがこちらを見つめて突っ立っているではありませんか！

そのイノシシを見た女の子は、他力本願、PC達になんとかしてくれるように言います。

イノシシを見ると、明らかにお怒りの様子で、頭から煙が出ているのが見えるようです。今にも突進してきそうなイノシシ、なんとかするしかないでしょう。

巻き込まれる形で戦闘に入ります。

敵はアングリーボア1体で、配置は前列です。

女の子は後列に配置してください。

もしも、PC達が逃亡を試みようとした場合

**女の子を置いて逃げないで、ブタさんをなんとかするようにとプンスコして叫びます。**

戦闘が終了した後、女の子と会話することになるでしょう。

PC達が女の子の素性について尋ねた場合、湖畔の貴族の家に住んでいるということをはのめかす回答をします。

GMは次の内容を伝えて構いません。

**どうやらこの少女は件の依頼主のお嬢様らしい。メイドが話をしていたとおり、確かに体は小太りな感じがするが、顔立ちはとても可愛らしい。**

**これで普通の体型になれば地域で一番と言っても過言ではない可愛いお嬢様となるだろう。**

そして、お嬢様はPC達をビシッと指さして次のような内容を語ります。

- ・PC達が両親が招いたお客さんだということ。理由は珍しい格好をしているから。
- ・家を訪問してきた時の様子を見ており、面白そうだからついていくことにしたこと。

どうにも、聞いていた話と違う。

メイド長の話では、食べることに、特にお菓子を食べることにしか興味がなかったはずだが…

PC達が諭して帰そうとする場合は

**こんな面白そうなことは滅多にないのだから、絶対についていく**  
**と言って聞きません。**

何度説得しようとしても、しまいには1人でも行くのだと勝手にずんずんと奥に向かって歩きはじめてしまいます。

一緒に行くしかない方向に進めましょう。

仕方なく、同行を認めると大変喜び、ワクワクの様子です。

#### 4. 狼のねぐら

森の中で少し開けた草地の奥、山肌にはぽっかりと洞くつが口を開けている。  
他には特に何もありません。

この洞くつは大して奥深くはないのですが、狼のねぐらになっています。  
PC達が面白半分で燻してみたり、中に入って調べようとして能力判定に失敗した場合、寝ていた狼を起こしてしまい、戦闘になってしまいます。

洞くつの入り口付近などを調べてみる場合、能力判定（感覚判定）に成功すれば、何か獣の足跡やフンがあるのを見つけることができます。  
メイジ系クラスなど知識系に特化したクラスのキャラが更に調べて成功すれば、それが狼のものであることがわかります。（能力判定か知力判定）

中に入って調べる場合、盗賊系クラスは判定に+1のボーナスを得ます（能力3なら4として扱っていい）

中を調べた場合、成功すると狼がPCと同じ数だけ（最低2匹）寝ていることに気づきます。

戦闘となった場合は、そのすべてと戦う事になります。  
狼（ウルフ）は全て前列に配置されます。

#### 5. 分かれ道

東西南北に道は分岐をしています。

ここに初めて訪れた際、お嬢様は何かを見つけた様子で喜びの声を上げ、PC達をおしのけて森の奥へと走り去ってしまいます。

PC達はお嬢様を探さなくてはなりません。

お嬢様がどちらへ向かったか尋ねられた場合は、能力判定をしてもらい、成功したら東へと走り去ったのを目撃したことにしてください。

ここで手を繋ぐ等していた場合は、手を振りほどいて走って行こうとします。

能力判定か機敏判定で止めることが可能です。

止めることができた場合は、東の方を指さして目を輝かせ、そちらへ行きたい旨を伝えます。

※先に水を取ってきても構いませんが、家に戻った際にお嬢様がいらないということを伝えられ、探しに行くことにしてください。

#### 6. 森の広場

少し開けた草原地帯です。

特に何もありませんが、ところどころに特定の草がまとまって生えているのがわかります。

これを調べ、魔術師等の知識系能力判定に成功した場合、回復薬などの原料となる薬草であることがわかります。

薬草は1人1つまで持っていくことができ、そのまま使用した場合はHPを1点回復することが可能です。

街に持ち帰って薬師などに持っていけば銀貨1枚で買い取ってくれます。

#### 7. 袋小路

少し開けた草原地帯。

周囲を木々に囲まれた袋小路になっています。

【5】のエリアで走り去ったお嬢様はここにいます。

PC達が追い付いてきた、もしくはPC達を促してこちらへ来た場合、先頭に立って振り返ってから、奥の方を指さし、はしゃいで次のように言います。

「見て見てー！ワンワンよー！！」

「あんなに沢山いるわ！カワイイわね♪」

そちらをよく見てみると…当然、ワンワンではありません。

ウルフが群れをなしているのです。（数はPCの数より1匹多く、最低3匹います）  
ウルフたちはこちらに気づくと牙を剥いて唸り声をあげ、襲い掛かってきます。

ウルフは全て前衛に配置されます。

※この戦闘はお嬢様に逃げることを伝えれば素直に言う事を聞きますので、PC達が逃亡を試みた場合は能力判定（機敏判定）をさせて、逃亡させて構いません。

戦闘に勝利するなり、逃亡に成功するなりして、あれは犬とは違う物だということをお嬢様は悟り、少ししょんぼりとしています。

PC達から何か教えられた場合などは適切に返事をしてあげてください。

例：「食べられちゃうの？ワタチ食べるのは大好きよ？  
でも食べられちゃうのは怖いわね。  
ふーん、あれが狼さんなのね。ワンワンと似てるけど怖いのね…」

やり取りがどうあれ、最後にポツリと  
「ワタチ、お家の外のこと何も知らない…」  
とても寂しそうにそう呟き、PC達と一緒にトボトボと歩き出します。

### 8. 三叉路

南に少し大きめに草原地帯が広がっています。  
それ以外は奥へと向かう小路があるのみです。

### 9. 草原

大きく開けた草原です。  
時々吹き抜ける風と草の香りが心地よい。  
この場所に来ると、お嬢様は何か気づいたらしく  
「キレイなお花があるわー♪  
こんな大きなお花はじめて見るの(\*´ω`\*)  
おかあたまに持って帰るの！」  
と言い出します。

もしもPC達が、その話に乗って探そうとしたり、採集しようとした場合、見慣れない、とても良い香りを放つ大きな花が見つかります。

PC達がそれを知識判定してみようとする場合、能力判定（知識判定）に成功（魔術師系は+1のボーナス）すれば捕食型の植物モンスター「マンイーター」であることがわかります。

調べずに接触したり、正体がわかってからも近づいた場合はこれらは動き出してPC達を捕えて養分にしようとしてきます。

マンイーターの数は最低2体（PL人数に合わせて変化させてください）。どちらも前衛に配置されます。

### G. ソーダの泉

森の奥にひっそりと存在する、ここが噂の「ソーダの泉」です。  
どことなく神秘的な雰囲気漂っており、とても美しい景観を持っています。  
奥にぼんやりと光を放っているかのように見える泉で水を採取して帰れば依頼は達成です。

ここではお嬢様がこんなことを言います。  
「キレイな場所ねー！  
ここがおとうたまたちから頼まれた場所なのね？」

そして、PC達と多少会話した最後に、泉の少し上空を指さして何か怖いものが飛んでいることを示唆します。

泉の上空を見ると「キキィーキキィー！」と何か言いながら、小型の妖魔が飛んでいるのが見えます。  
妖魔もこの泉の水を飲みに来ている様子です。

しばらく隠れて様子を見ると言う場合も、判定などをさせつつ、いなくならないことをPC達には伝えてください。  
また、もたもたしていると暗くなってしまうので、お嬢様を連れて野営になってしまうことも伝えて行動させましょう。

いずれにしても、もたもたしてたら、上空の妖魔の1匹がPC達に気づき、襲い掛かってきます。

インプ2匹+インプ（リーダー）1匹との戦闘です。

インプ2匹を前衛、リーダーを後衛に配置します。

物足りないようと思ったら、ゴブリンを少し足してみてください。

インプは少し魔法も使うので、お嬢様を1度位はターゲットにして緊張感を出してみると良いでしょう。

### ■戦闘に勝利

「すごーい！

あなたたちってとっても強いよね！

すごいわすごいわ！！」

お嬢様は目をキラキラさせながら、こう言って駆け寄ってきます。

「あなたたちのオチゴトは何なの？

とってもカッコイイの！

おちえておちえて！！」

とPC達の肩書について知りたがります。

PC達が答えたら、放心したようにその肩書を繰り返し…

「ぼうけんしゃ (PC達が答えた名称) …

冒険者 (PC達が答えた名称) ってすごいよね！

カッコいいの！！」

「今日はホントのホントにワクワクの大冒険だったわ！」

「今までね外のことあまり知らなくて…

お菓子食べるのだけが楽しみだったのよね…」

「でもね、あなたたちが来てくれてね

こうちてワタチを連れてきてくれて色々わかったの！

お菓子食べる以外の他にもたのちいことはた一つくさんあるって！！」

「みんな、ありがとうなの！」

と言った感じで、お嬢様はPC達に頭をペコリと下げたお礼を言います。

PC達が水を持って帰るにせよ、持って帰らずに事情を説明するにせよ、帰路へとつき「エピローグ」へと移ります。

### エピローグ

湖畔の館が見えてくると、お嬢様は館に向かって駆け出し、玄関の扉を勢いよく開けると大きな声で挨拶をします。

中からはPC達に依頼の説明をしてくれたメイドが現れます。

メイド「あらあらあらあら！

お嬢様！ 今までどちらに？

お父様もお母様も心配していらしたのですよ？」

といった感じで、お嬢様を見て驚きと喜びが混ざった顔をします。

お嬢様は

「ごめんなさいなの。

あのね、お外に出てたらね…」

とこれまでのことを語り出し、PC 達に助けてもらったことをメイドに伝えます。

それを聞くとメイドはPC 達にたいそう感謝をし、用事が済んで帰宅済みの貴族夫妻を呼びます。

**メイド「これはこれは冒険者の皆様！  
依頼を引き受けていただいたばかりではなく、お嬢様も助けていただいて、なんとお礼を申し上げればよろしいやら。  
今、旦那様方をお呼びいたしますね。」**

**「旦那様ー！奥方様ー！  
お嬢様と冒険者の皆様がお帰りになりました！！」**

少しすると、奥からこの館の主である貴族と、その夫人が現れ、お嬢様と感動の再開を果たします。心配していた両親が喜び、母親は少し涙を浮かべたり、お嬢様は謝ったり、楽しかったことを話したり。そんな様子の後、PC 達の依頼主となる貴族は「冒険者の皆さんと話があるから」とお嬢様と夫人を部屋へ戻るように促し、メイドにお茶とお菓子の用意を頼むと、PC 達を応接室へと通します。

**貴族「冒険者の皆様  
こうして顔を合わせるの初めてになりますな、私がこの家の主でこの度の依頼人となります。  
そして、あの子の父親です。」  
「この度は娘がお手を煩わせてしまい、大変申し訳ない。  
して、例の物は・・・」**

貴族は、依頼した物を求めてきます。

泉の不思議な水を差し出すのも差し出さないのもPC 達の自由ですが、お嬢様が泉での戦闘後に言っていたことを思い出させて、父親に伝えるように促してみてください。

その辺りの話をしない場合は、約束通りに報酬（PT 全体で宝石 1 個）をもらい終幕となります。

PC 達がお嬢様がお菓子にしか興味を示さなかった理由として過保護にしすぎて外の世界にあまり触れさせなかったことではないかということ伝え、本当は色々なことに興味津々で好きなことを見つけたら一生懸命それに取り組める子なのだろうと言うような思いを伝えたり、お嬢様が言っていたことだけでも伝えたとすれば、父親である貴族は少し考えるそぶりを見せます。

**「ふむう・・・  
なるほどな、大事にしすぎるあまり外をちゃんと見せてこなかった私たちの育て方に問題があった・・・  
確かにそうかもしれない。」**

**「わかった。  
娘にはもっとのびのびとしてもらおうようにして外で一緒に遊ぶ機会など増やすようにしてみよう。」**

**「このような水に頼る前にもっとやるべき事があったというわけだな。  
そこに気づかせてくれた君たち、そして娘に感謝しよう。  
この水は君たちの好きにしてくれ。」**

**「今回は本当に感謝している。  
報酬の件だが、少しばかり色をつけさせてもらおうよ。  
本当にありがとう。」**

このように話をして、PC 達に礼を述べ、約束の報酬（PT 全体で宝石 1 個）に加えて 1 人当たり金貨 1 枚をつけてくれます。

宝石 1 個は金貨 5 枚に換えるなどして分配すると良いでしょう。

報酬を受け取った後、PC 達は貴族一家とメイドに挨拶をし、用意された馬車に乗り込んで拠点としている都市への帰路へとつきます。

GMはPL達に向けて次の文を読み上げてください。

“こうして冒険者達はひとつの仕事を終え馬車で街への帰路へとついでた。  
屋敷の窓からお嬢様がいつまでも手を振っているのが見えた。

そして、元気な声でこう叫んでいるのが聞こえてくる。  
「みんな、またなのー！！ワタチきっと冒険者になるわー！」

「私もきっと冒険者になる」  
その言葉は皆の心に強く残った。  
いつかまた、どこかでお嬢様に出会うことがあるのだろうか？  
しかも、予想もしない場所で・・・”

～お嬢様と不思議の泉・終～

※当シナリオおよび、シナリオに含まれる素材の無断転載、再配布、販売等を禁止します。  
※当シナリオはASCII ログアウトボックス「TRPG100のシナリオ」収録のフックよりヒントを得て構成されています。